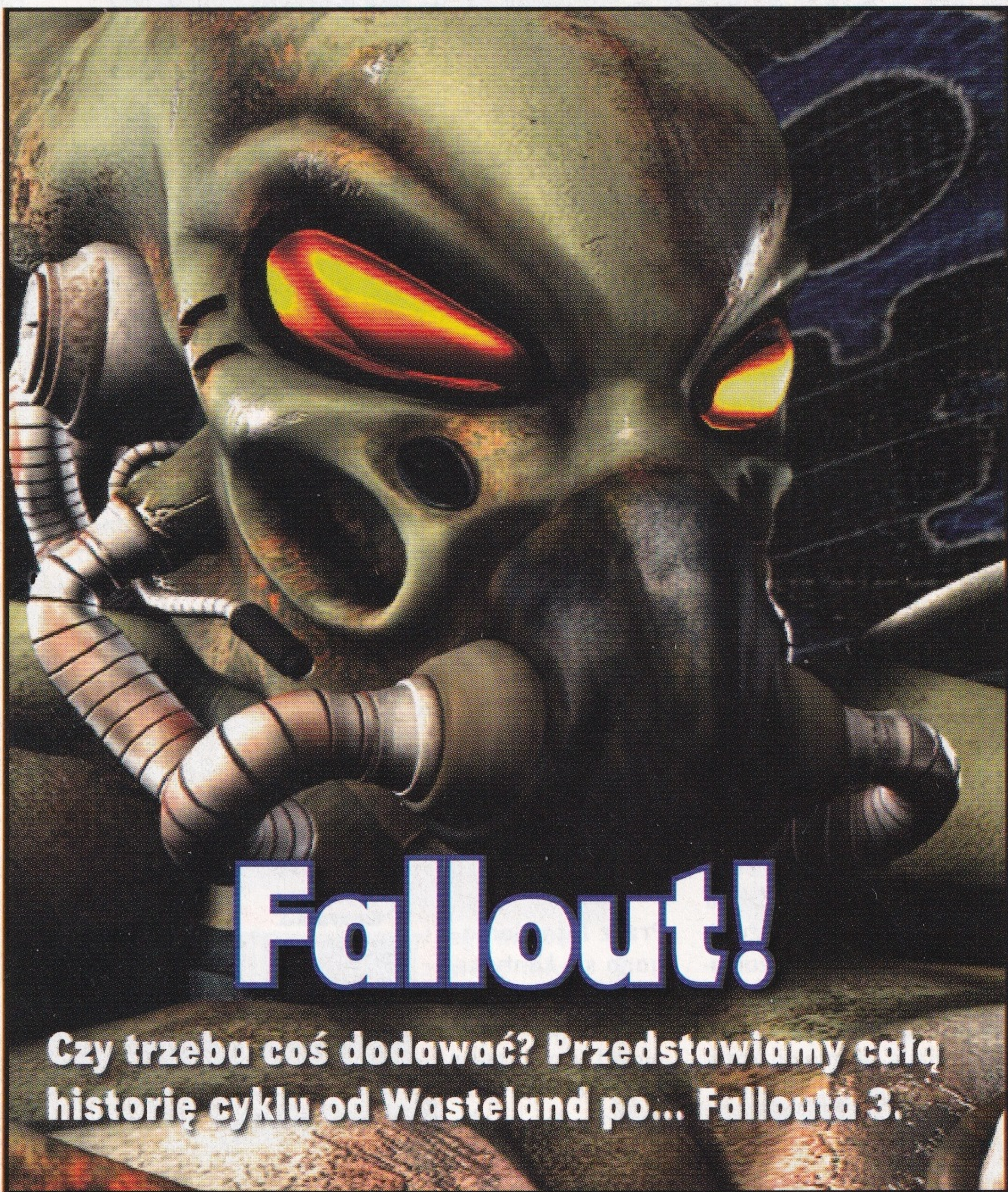
CLICK! KLASYKA

Oto najbardziej kultowa seria gier RPG!

LEGENDARNE TYTUŁY NAJWIĘKSZE PRZEBOJE #04



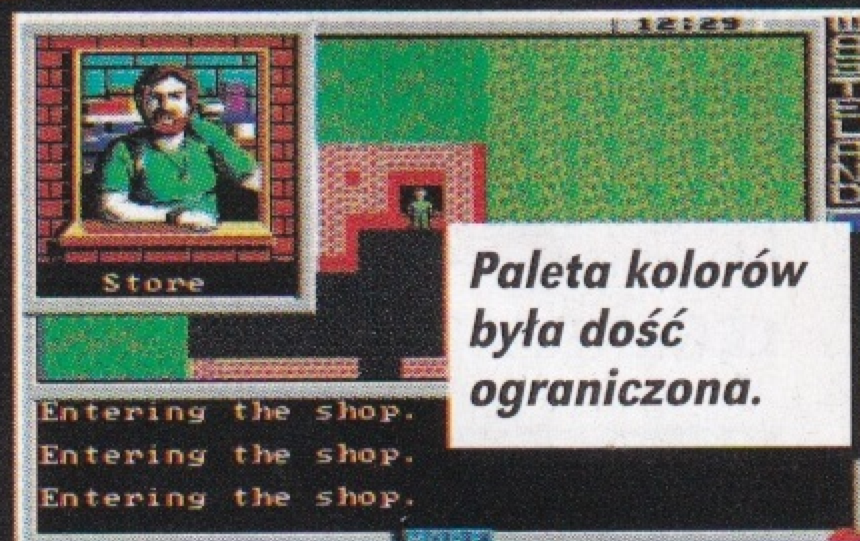
Fallout!

Czy trzeba coś dodawać? Przedstawiamy całą historię cyklu od Wasteland po... Fallouta 3.

Viva Las Vegas



Jak widać, grafika pozostawia co nieco do życzenia.



Paleta kolorów była dość ograniczona.



Legendarny ekran tytułowy.

Lata osiemdziesiąte były chyba najmroczniejszym okresem w historii amerykańskiej popkultury. Nie chodzi o to, że powstawały dzieła złe, ale...

Rządy Reagana, ostatni **okres zimnej wojny i wspomnienie Wietnamu nadały wizjom twórców ciemne barwy.** Można było to zaobserwować w świecie filmu („Pluton"), literatury („Czerwony smok"), komiksu („Mroczny Rycerz powraca") i – no właśnie – gier...

W tych okolicznościach powstał Wasteland – osadzona w postnuklearnej rzeczywistości gra role-playing zakładająca, że konflikt między USA a Związkiem Radzieckim skończył się atomową katastrofą na globalną skalę. Gracze przemierzali pustkowia, walcząc z mutantami i zbuntowanymi robotami, odwiedzając takie miasta, jak np. Las Vegas. Biorąc pod uwagę, że większość wydawanych wtedy komputerowych RPG-ów opowiadało o grupie złożonej z elfa, krasnoluda i niziołka walczącej z tym złym w świecie fantasy, nietrudno sobie wyobrazić, jakie poruszenie wywołało ukazanie się Wasteland.

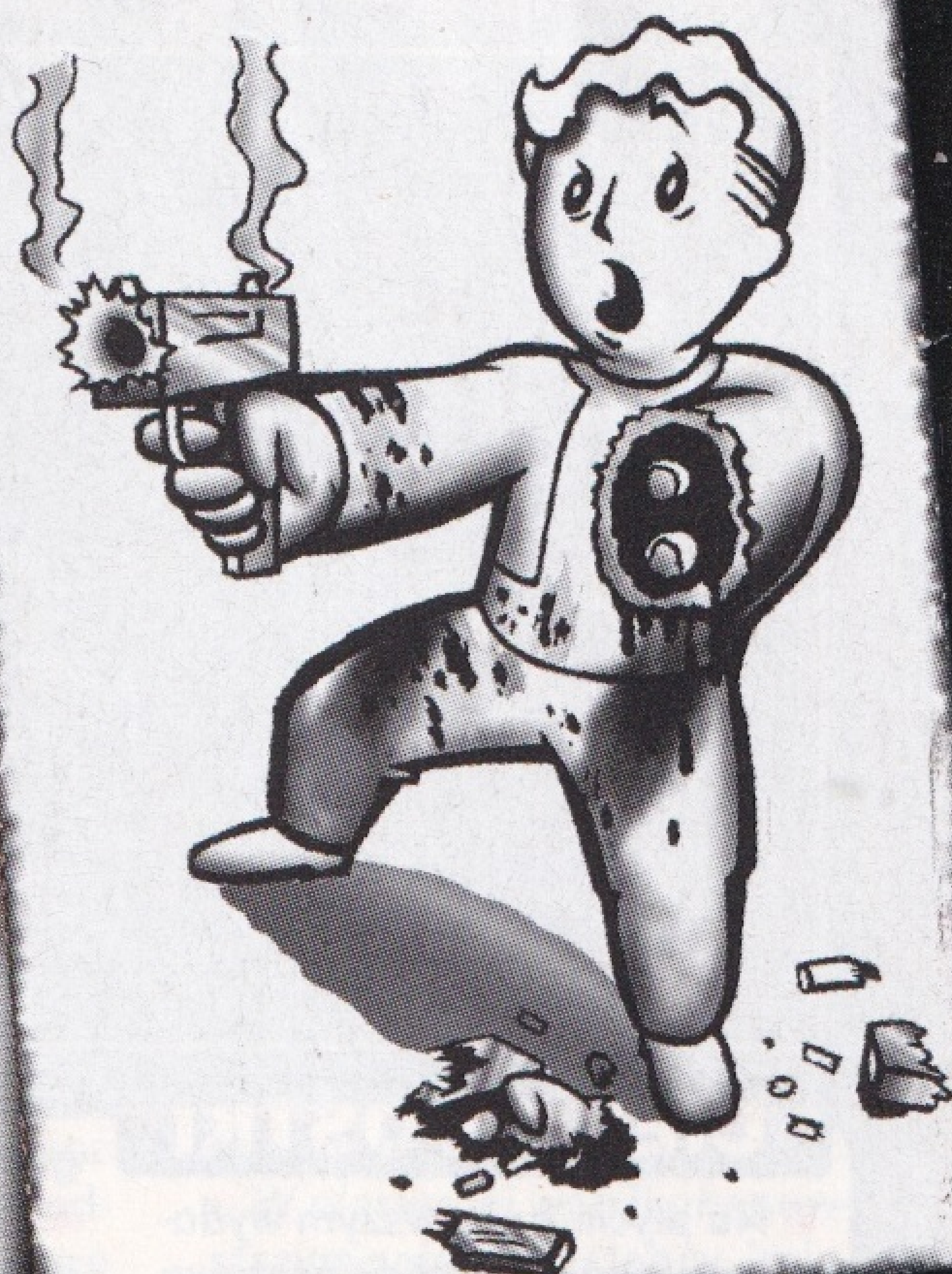
Przez lata domagano się kontynuacji, ale zamieszanie związane z prawami do tytułu opóźniało jej premierę. Powstała gra „inspirowana" oryginałem – Fountain of Dreams – ale tworzyli ją inni ludzie, którzy nie zdołali zachwycić fanów. Brian Fargo, jeden z autorów Wasteland, nie zapomniał jednak o tytule, który uczynił go gwiazdą. Choć problemów prawnych nie udało się rozwiązać (do czasu – trzy lata temu Fargo odkupił wreszcie markę od Konami), w 1997 roku z inicjatywy Briana powstał wreszcie godny następca idei Wasteland. **Tu nasza opowieść zaczyna się na dobre...**



Finałowa potyczka.

Wojownik SZOS

Już w kilka minut po uruchomieniu gry jasne było, że mamy do czynienia z dziełem niezwykłym. Najpierw naszym oczom ukazywał się stylizowany na dokument z lat sześćdziesiątych film...



Przedstawiał on – przy dźwiękach adekwatnej do emulowanej epoki muzyki – wydarzenia, które doprowadziły do nuklearnej zagłady. Następnie głęboki, przejmujący głos Rona Perlmana wypowiadał słowa, które od tego momentu już zawsze miały kojarzyć się z serią: „Wojna. Wojna nigdy się nie zmienia".

Akcja Fallouta zaczyna się ponad osiemdziesiąt

lat po Wielkiej Wojnie. W Krypcie 13 – jednym z ogromnych podziemnych schronów wybudowanych jeszcze przed wojną – psuje się system oczyszczający wodę. Ktoś musi wyruszyć do sąsiedniej Krypty po sprawny model niedziałającego mikroprocesora. **Wybór pada na gracza.**

Właśnie na gracza, czy raczej stworzoną przez niego postać, a nie na wymyślonego przez autorów bohatera. Sam mogłeś zadecydować o płci i wieku mieszkańca Krypty, rozdzielałeś punkty pomiędzy podstawowe atrybuty (patrz: Mechaniczna wyliczanka), zaznaczałeś, które umiejętności rozwijane będą szybciej od pozostałych, a także **wybierałeś cechy charakterystyczne – tzw. perki.** Dzięki niespotykanej elastyczności tego systemu, pustkowia można było przemierzać zarówno jako niepokonany w walce osiłek, jak i charyzmatyczny negocjator, zabójczo skuteczny snajper czy niemal niewidzialny złodziej. Najważniejsze jest jednak to, że do szczęśliwego finału dobrnąć mógł każdy „rodzaj" bohatera. Należy też przypomnieć, że to w Falloucie po raz pierwszy taką wagę nadano współczynnikowi inteligencji. W poprzednich grach gatunku wpływała ona zwykle jedynie na liczbę otrzymywanych punktów doświadczenia i – w tytułach osadzonych w realiach fantasy – garnitur dostępnych zaklęć. Tutaj zaś

Mechaniczna wyliczanka

Przy okazji pierwszych zapowiedzi Fallouta graczy zelektryzowała wiadomość, że **mechanikę gry oparto na znanym i lubianym systemie GURPS autorstwa Steve'a Jacksona.** Na dobrą sprawę dopiero po premierze okazało się, że w wyniku braku porozumienia między stronami autorzy postanowili ostatecznie zaimplementować autorski system, znany jako SPECIAL. Na czym polega różnica? Podczas gdy postacie tworzone w GURPS-ie mają tylko cztery główne atrybuty (siła, sprawność, inteligencja i zdrowie), bohaterowie Fallouta posiadają aż siedem, z czego niemal połowa powstała poprzez podzielenie tych z oryginału. I tak od inteligencji odłączono charyzmę, od sprawności – percepcję, a od siły – wytrzymałość. Dodano także współczynnik szczęścia. Wprowadzone zmiany należy jednak uznać za kosmetyczne i trudno nie zgodzić się ze stwierdzeniem, że bez GURPS-a nie byłoby Fallouta.



Junktown – miasto zbudowane ze śmieci.

CIEKAWOSTKI

- Na płycie z pierwszym wydaniem gry znajdował się prototyp Fallouta. Gracz sterował w nim przemierzającym lesisty teren rycerzem. Jak widać, koncepcja gry dość mocno się zmieniła...
- Jeśli ustawisz w Windowsie opcję „duże ikony", ikona Fallouta zamieni się... w twarz Tima Caina – jednego z twórców gry!
- Tytułową piosenkę, „Maybe", wykonuje popularny niegdyś kwartet Ink Spots. Co ciekawe, początkowo autorzy planowali użyć utworu „I Don't Want to Set the World on Fire" („Nie chcę



Kościół wyznawców Mistrza.

od inteligencji zależały dostępne opcje dialogowe. **Gra w roli „zawodowego" półgłówka stanowiła... ciekawe doświadczenie.**

Zresztą, **wędrówka po pustkowiach zawsze stanowiła ciekawe doświadczenie**, także ze względu na bogactwo świata, stworzonego w równym stopniu na podstawie filmów pokroju „Mad Maxa", co ikonografii amerykańskiej kultury lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych. W pamięć zapadało zwłaszcza Junktown, niezwykłe miasto zbudowane z artefaktów minionej epoki (zardzewiałych wraków, starych silników), którego mieszkańcy hołdowali wartościom znanym z klasycznych westernów, czy toczone korupcją Hub – centrum kultury i handlu Południowej Kalifornii, w którym „ludziów jak mrówków", a **każdy z nich skrywał jakiś wywołujący dreszcze se-**

CLICK TRICK!

• Na ekranie z listą płac wpisz z klawiatury „boom", a zobaczysz eksplodującą głowę jednego z autorów gry.

• W menu głównym wybierz opcję CREDITS, trzymając wciśnięty SHIFT, aby przeczytać komentarze twórców.

podpalić świata") tych samych wykonawców, ale uniemożliwiły im to komplikacje prawne.

▪ Scena z animacji początkowej, w której amerykański żołnierz strzela w głowę kanadyjskiemu jeńcowi, a ten wciąż się rusza, jest dokładnym odwzorowaniem prawdziwego zapisu podobnej sytuacji. Rzecz jasna, w rzeczywistości nie chodziło o konflikt amerykańsko-kanadyjski.

▪ W pierwszej wersji gry powstrzymanie przestępcy imieniem Gizmo w Junktown doprowadzało do upadku miasta, które bez ośrodków hazardu

Co było, a nie jest...

Burrows to miejscowość zamieszkana przez... inteligentne, zmutowane szopy. Po długich rozmowach zdecydowano, że lokacja ta nie pasuje do świata Fallouta i nie umieszczono jej w ostatecznej wersji gry, ale niektóre z niewykorzystanych pomysłów zostały użyte w trakcie projektowania Krypty 13 w Falloucie 2.





Ostateczna walka ze złowrogim Mistrzem.

kret. Nie można też zapomnieć o radioaktywnych pozostałościach stacji badawczej West Tek, gdzie klimat opowieści drogi ustępował atmosferze horroru, a spowijający korytarze mrok zakrywał więcej niż tylko ciała zmarłych naukowców... Największe emocje wzbudzało jednak odkrycie, że Adytum – opustoszały cmentarz straszący ruinami drapaczy chmur – to w rzeczywistości powojenne Los Angeles.

Pełna niebezpieczeństw wyprawa kończyła się oczywiście sukcesem – mieszkaniec Krypty znajdował upragnionego chipa – ale był to dopiero początek jego przygód. Podczas swoich podróży natknął się bowiem na ślad groźnego kultu, za którym, jak miało się okazać, stał tajemniczy



To tutaj powstają Supermutanci.

CIEKAWOSTKI

przestawało być atrakcyjne dla odwiedzających go wędrowców. Wydawcy kazali autorom zmienić zakończenie, w myśl zasady, że dobro zawsze powinno tryumfować.

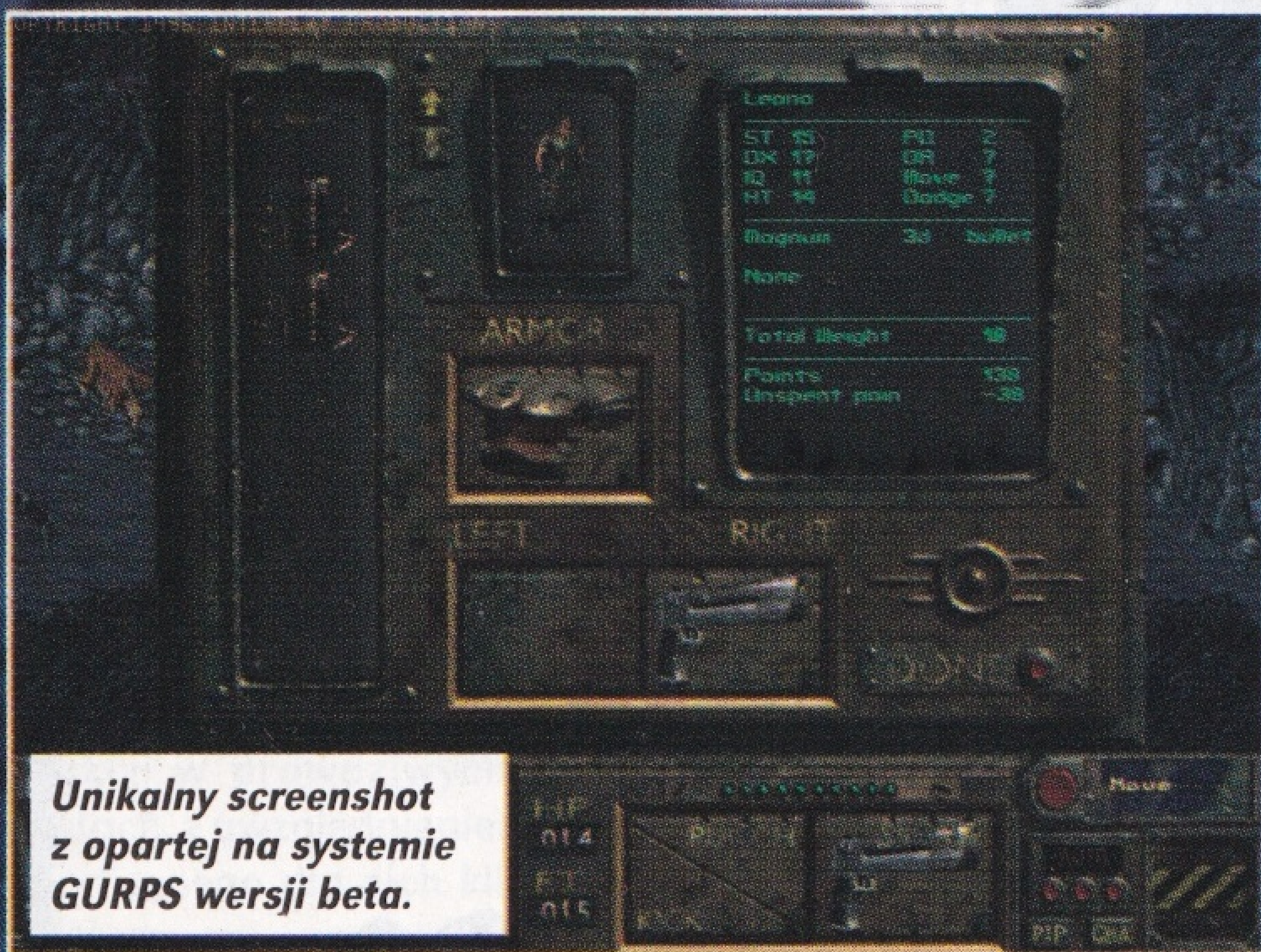
- Podczas swoich przygód gracz mógł natrafić na ciało wieloryba, który spadł z nieba. To oczywiście nawiązanie do powieści Douglasa Adamsa „Autostopem przez galaktykę".
- Brahmin, czyli gatunek występujących w Falloucie dwugłowych krów, to także nazwa czczącej bydło kasty hinduskich mnichów.

Mistrz. I jemu warto chyba poświęcić osobny akapit.

Złoczyńca ten, choć podpisywał się mało pomysłowym pseudonimem, słusznie został okrzyknięty przez serwis Gamespot jednym z „najlepszych" przeciwników w historii gier. Richard Moreau – tak nazywał się naprawdę – był jakby mrocznym odbiciem bohatera; sam mieszkał niegdyś w Krypcie i podobnie jak on (zakładając, że gracz nie postanowił kroczyć ścieżką zła), chciał dla ludzkości jak najlepiej. Jego plan był jednak bardzo radykalny i tylko dlatego należało go powstrzymać – choć nic nie stało na przeszkodzie, aby wesprzeć Mistrza. **Ostatnie starcie z Moreau mogło przybrać formę zakrojonej na ogromną skalę bitwy, jak i niezwykle interesującej filozoficznej dysputy.**

Trzech muszkieterów

Choć producentem gry był Brian Fargo, a głównym projektantem Chris Taylor, Fallout to przede wszystkim dziecko trzech osób – współprojektanta Tima Caina i maczających palce także w scenariuszu grafików Jasona Andersona i Leonarda Boyarskiego. Po premierze Fallouta panowie odeszli z Interplay i założyli własną firmę – Troika Games. Wspólnie stworzyli takie produkcje, jak Arcanum czy Vampire: The Masquerade – Bloodlines. Choć krytycy ciepło wypowiadali się o ich grach, przynoszone przez nie zyski nie były satysfakcjonujące, a sprawę pogarszały charakterystyczne dla tytułów Troiki liczne niedoróbki. W 2005 roku firma upadła, a wraz z nią znajdujący się wówczas w produkcji nowy tytuł – osadzona w postnuklearnej rzeczywistości gra RPG...



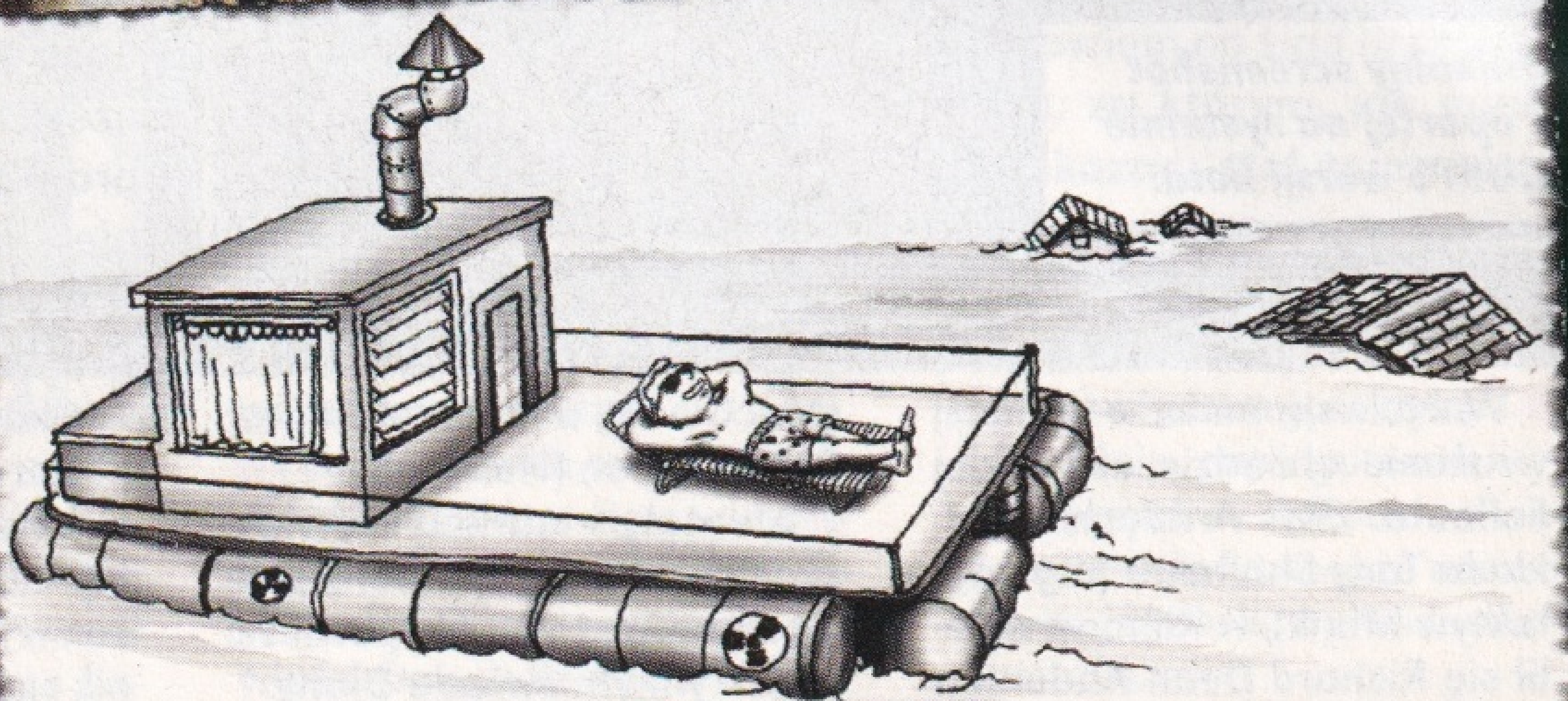
Unikalny screenshot z opartej na systemie GURPS wersji beta.

Właśnie ta mnogość opcji, głębia przedstawionego świata i znakomita mechanika rozgrywki zadecydowały o sukcesie gry. I choć to Baldur's Gate uważa się za tytuł, który wyciągnął gatunek z kryzysu, zasług Fallouta nie sposób przecenić. Oczywiście nie była to produkcja perfekcyjna – narzekano na kiepskie procedury sztucznej inteligencji u wirtualnych pomocników czy bezużyteczność niektórych cech. Lwią cześć tych niedociągnięć naprawiono jednak w... no właśnie – Falloucie 2.

- Warto wspomnieć o robiącej wrażenie obsadzie aktorskiej Fallouta. Głos Aradesha podkłada Tony Shalhoub (czyli detektyw Monk), w Killiana wcielił się Richard Dean Anderson (MacGyver), a narratorem jest Ron Perlman (Hellboy).
- Mentaty – narkotyki zwiększające inteligencję i percepcję – zaczerpnięto z cyklu powieści o pustynnym świecie Diuny.
- Skórzana zbroja noszona przez różne postacie – w tym bohatera – jest dokładną kopią tej, którą ma na sobie Mel Gibson w filmie „Mad Max: Wojownik szos".

Największe miasteczko na świecie

Fallout 2 ukazał się wreszcie we wrześniu 1998. Miłośnicy pierwszej części mieli powody do niepokoju – dwie trzecie pierwotnego zespołu opuściło wcześniej firmę. Ci, którzy pozostali, wspierani przez ambitnych debiutantów, zdołali jednak stworzyć produkt większy, ładniejszy i, zdaniem wielu, jeszcze lepszy od oryginału.





Po przejściu przez ten portal bohater cofał się do przeszłości i wywoływał usterkę, od której zaczynała się fabuła pierwszej części.

CLICK TRICK!

• Na trzecim piętrze Krypty w Vault City podłącz Pip Boya do głównego komputera, a następnie użyj terminalu w pomieszczeniu znajdującym się w zachodniej części mapy. Za każdym razem otrzymasz 20 000 punktów doświadczenia.

• W menu głównym wybierz opcję CREDITS, trzymając wciśnięty SHIFT, aby przeczytać komentarze twórców.

Fabuła Fallouta 2 przenosi nas w rok 2241. Gracz wciela się we wnuka bohatera pierwszej części, a jego misja polega na odnalezieniu G.E.C.K.-a – urządzenia, które pozwala przeobrazić zniszczoną słońcem i promieniowaniem ziemię w żyzne, nadające się do uprawy roli pole. **Wszystkie ślady wskazują na to, że G.E.C.K. znajduje się w zapomnianej Krypcie 13.** Wyprawa się rozpoczyna...

I trwa, i trwa, i trwa, bo teren gry jest znacznie większy niż w jedynce. Tym razem nie stroniono także od osadzenia akcji w prawdziwych miastach, z uwzględnieniem specyficznego dla nich klimatu. Wystarczy wspomnieć o San Francisco, które wygląda jak żywcem – jeśli nie liczyć zniszczeń spowodowanych przez wojnę – wyjęte z sensacyjnego serialu z lat siedemdziesiątych. Najbardziej godnym pochwały osiągnięciem jest jednak znane jako „największe miasteczko na świecie" New Reno, będące poniekąd wizytówką Fallouta 2. **Liczba zadań związanych tylko z tą miejscowością wystarczyłaby na osobną grę**, a mnogość rzeczy, które można w niej zrobić, przyprawia o zawrót głowy. O władzę nad miastem walczą trzy mafijne rodziny i do każdej z nich można wstąpić, każdą zniszczyć,

Dziedzictwo Czarnej Wyspy

Fallout 2 był pierwszą grą oznaczoną logiem Black Isle Studios – specjalnego oddziału Interplay, który zajmował się grami RPG. W wyniku problemów finansowych macierzystej firmy, od 2003 roku studio istnieje już tylko na papierze. Lwia część jego pracowników zatrudnionych jest obecnie w Obsidian Entertainment i tworzy takie gry jak Star Wars: Knights of the Old Republic II czy Neverwinter Nights 2.

CIEKAWOSTKI

- W Gecko można natknąć się na upiory z zapamiętaniem rozgrywające kolejne partie karcianki Tragic: The Garnering. W rzeczywistości istnieje bardzo podobna, w pewnych kręgach niezwykle popularna gra – Magic: The Gathering.
- Sztuczna inteligencja Skynet, o której mówi się, że mogła wywołać wojnę, to bezpośrednie nawiązanie do serii filmów o Terminatorze, w których tak samo nazwana sztuczna inteligencja istotnie rozpoczęła konflikt.
- Hubolodzy – sekta, na którą


Frank Horrigan – niefortunny ostatni przeciwnik.

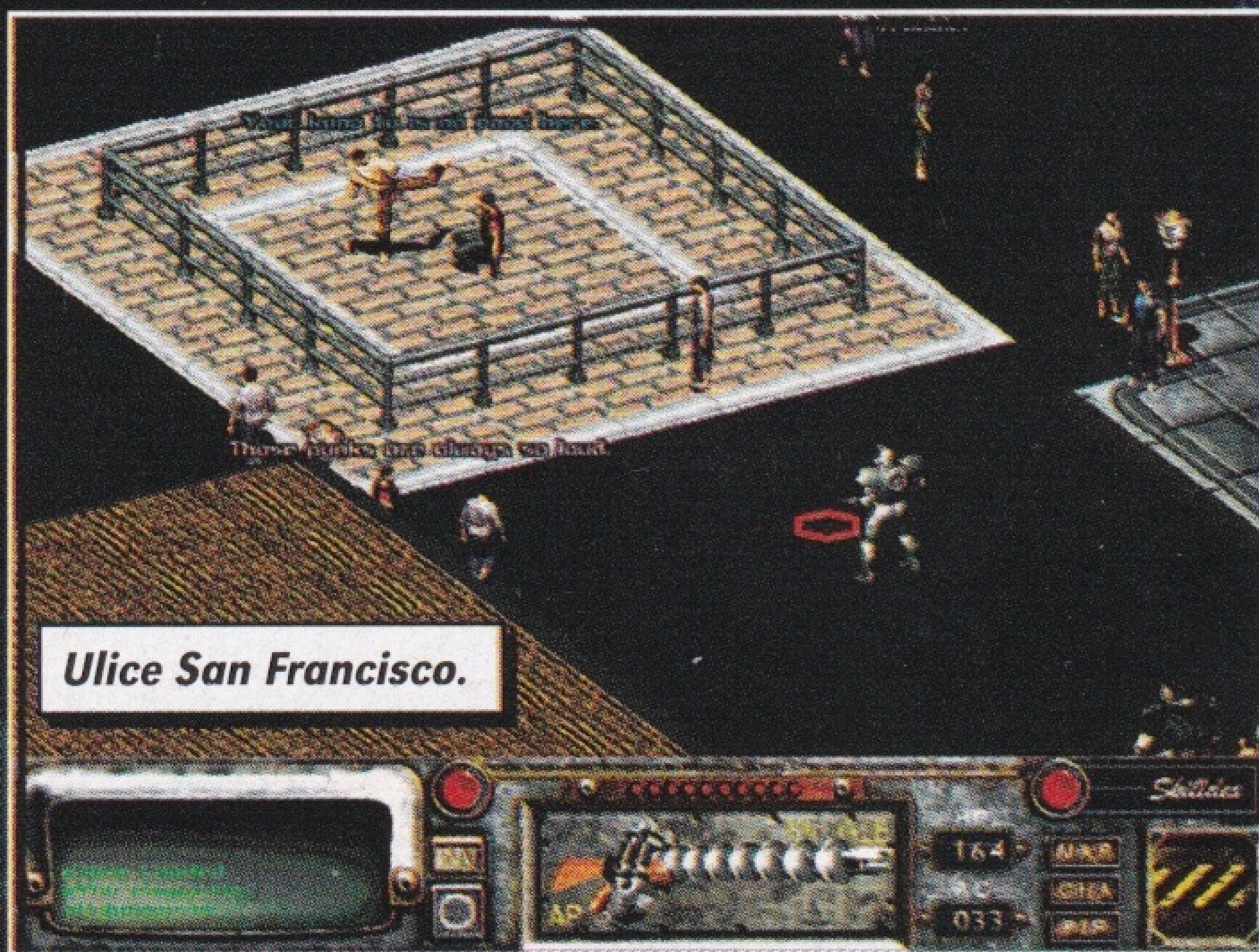
a nawet, w pewnym sensie, założyć własną. Ponadto udostępniono opcję zostania bokserem, wystąpienia w filmie porno czy spróbowania szczęścia jako alfons, a wszystkie te drogi rozgałęziają się, co skutkuje tym, że każdy z graczy po ukończeniu Fallouta 2 może opowiedzieć inną, ale zawsze fascynującą historię.

Nie brakowało też miejsc już znanych, choć te, przez osiemdziesiąt lat dzielące przedstawione w obu grach wydarzenia, zmieniły się niemal nie do poznania. Shady Sands na przykład, niewielka wioska, przeistoczyła się w Republikę Nowej Kalifornii, wchłaniając między innymi Junktown. Prowizoryczne namioty i wytarte peleryny zostały zastąpione przez solidne konstrukcje, dobrze skrojone garnitury i, w przypadku strażników, zaawansowane zbroje. **Zmieniła się też sama Krypta 13**, w tej części zamieszkana przez kolonię deathclawów, inteligentnych, budzących grozę zmutowanych bestii.

Jedna z nich – samiec imieniem Goris – mogła zostać nawet sojusznikiem głównego bohatera. **I w tej kwestii Fallout 2 również nie zawodzi.** Inaczej niż w pierwszej części, bohaterowie niezależni są tu kluczem do sukcesu.

Co było, a nie jest...

Z ostatecznej wersji Fallouta 2 usunięto dwie ciekawe lokacje:
- Environmental Protection Agency (Agencja Ochrony Środowiska) to duży kompleks badawczy opanowany przez zbuntowane roboty, inteligentne rośliny i zdziczałych ludzi. Zwiedzając go, gracz wchodził w interakcję z hologramami dawno wymordowanego personelu. Lokację tę można ściągnąć ze strony www.nma-fallout.com.
- Abbey z kolei to klasztor na północ od Gecko, w którym mnisi przechowują wiedzę o przedwojennej technologii. Miał on być Mekką dla zafascynowanych falloutową mitologią graczy.


Ulice San Francisco.

CIEKAWOSTKI

natyka się bohater pod koniec gry – to oczywiście odbita w krzywym zwierciadle wizja scjentologów, a Juan Cruz i Vikki Goldman są falloutowymi odpowiednikami Toma Cruise'a i Nicole Kidman.
- W niemal każdym mieście w grze można znaleźć plakat przedstawiający wokalistę znanego zespołu rockowego Tool.
- Jedną z melodii, które można usłyszeć w Redding, zaczerpnięto z opartej na powieści Stephena Kinga telewizyjnej miniserii „Bastion".
- Z niemieckiej wersji usunięto



Wytwórnia filmów porno circa 2241.



Mówią na mnie PipBoy i zaraz zrobię pip-pip-pip-pip-pip!

Słuchają rozkazów, służą specyficznymi umiejętnościami – jak zdolność naprawiania czy biegłość w obsłudze komputerów – a w walce są bardzo użyteczni. Nie dochodzi tu już do takich sytuacji jak w jedynce, gdy Ian radośnie strzelał bohaterowi w plecy, nie mogąc za żadne skarby trafić w faktyczny cel. Co więcej, tacy pomocnicy jak Markus, Cassidy czy Sulik byli po prostu ciekawymi postaciami o intrygujących osobowościach. **W sieci znaleźć można zresztą liczne, pisane przez fanów opowiadania** traktujące o ich samodzielnych przygodach.

Ale nie wszyscy fani są tak entuzjastyczni. Ortodoksi narzekali na dużą liczbę żarcików, które twórcy umieszczali w dialogach, czy zbyt częste ich zdaniem nawiązania do popkultury. Nie wszystkim podobało się również, że przedstawiona w grze cywilizacja zaczęła się rozwijać, zbytnio zbliżając świat Fallouta do naszego. **Zawiódł także ostatni przeciwnik** – kojarzący się z postaciami ze starych komiksów szalony agent specjalny Frank Horrigan – którego pokonać można było tylko w bezpośredniej walce. A przecież nie wszyscy gracze rozwijali związane z nią umiejętności...

Ogólnie jednak wrażenia były pozytywne i od razu zaczęto wypatrywać na horyzoncie Fallouta 3. Wtedy nikt nie spodziewał się, że oczekiwanie będzie tak długie...

wwwarto zajrzeć

Encyklopedia Fallouta. Znajdziesz tu szereg informacji o postaciach, lokacjach i przedmiotach z obu części gry. Trudno o bardziej kompletne źródło wiedzy na temat serii.



http://falloutvault.com/

wszystkie dzieci. Nie byłoby w tym nic zdrożnego, gdyby nie fakt, że zapomniano wyciąć zadanie polegające na odnalezieniu pewnego chłopca...

Fallout 2, jak wiele innych znanych tytułów, padł ofiarą maniaków przechodzących gry na czas. Okazuje się, że można go ukończyć w niecałe osiemnaście minut. Ale gdzie tu przyjemność?

Życie na pustkowiu się zmienia...

Przed trzecią częścią Fallouta – której zapowiedzi wszyscy spodziewali się już na dniach – Interplay zaserwował fanom rodzaj przystawki. Danie przygotowane przez kucharzy z firmy Micro Forte wyglądało podobnie, pachniało tak samo, ale smakowało... cóż, nieco inaczej.


Grające w pokera brahminy?

Tym razem bohaterem opowieści był rekrut jednego z ramion Bractwa Stali – zaawansowanej technologicznie militarnej organizacji znanej z poprzednich dwóch części. Wykonywał on dla swoich zwierzchników różne, pozornie niezwiązane ze sobą misje, które w ostatnich godzinach gry – kiedy postać stawała się wysokim rangą wojskowym – **okazywały się być częścią większej, zakrojonej na szeroką skalę intrygi.**

Na pierwszy rzut oka było nieźle. Nowy, znacznie lepszy engine, znakomita grafika, płynna animacja... Dodano także tryb multiplayer, w którym gracz po raz pierwszy mógł wybrać rasę swojej po-

Chcę to mieć!



Fallout Saga, czyli Fallout 1 i 2 oraz Tactics na jednej płycie DVD wraz z wieloma megabajtami dodatków, dostępna jest w serii eXtra Gra za 19,99 zł.

CIEKAWOSTKI

- Polskie wydanie Tactics zawierało dodatkową płytę, na której umieszczono planszową grę bitewną Fallout Warfare.
- Plotka głosi, że jeśli spróbujesz uruchomić grę, mając jednocześnie włączony Adobe Photoshop, zobaczysz komunikat mówiący, że nie można uruchomić programu ze względu na „złowrogą obecność Photoshopa".

staci i podbijać pustkowia jako mutant, deathclaw czy nawet... pies. **Nie zapomniano również o projektantach-amatorach**, w których ręce oddano potężne narzędzie do tworzenia autorskich misji. Zatwardziali miłośnicy pierwszych dwóch gier wysuwali jednak produkcji Micro Forte jeden zasadniczy zarzut.

To nie było RPG.

I nigdy nie miało być. Autorzy zawsze mówili, że pragną stworzyć bitewną grę taktyczną, i z tego zadania wywiązali się znakomicie. Mnogość dopuszczalnych manewrów, znakomicie zaprojektowane mapy i po prostu kawał dobrej zabawy, zarówno w trybie turowym, jak i podczas rozgrywki w czasie rzeczywistym zapewniły grze stałe miejsce w panteonie strategii, zaraz obok takich tytułów jak X-Com: UFO Defense czy Jagged Alliance. Prestiżowy brytyjski magazyn PC Gamer wystawił nowemu Falloutowi bardzo dobrą ocenę (85%), a **Interplay niemal z miejsca zapowiedziało sequel.**

Sequel nigdy jednak nie powstał, a mimo niezłej sprzedaży Fallout Tactics pozostawił w ustach fanów serii niesmak. Twórcy gry bowiem, pomimo utrzymywania stałego kontaktu z głównym projektantem jedynki, Chrisem Taylorem, **pozwolili sobie na liczne odstępstwa od przyjętego kanonu fabularnego.** Jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki zmieniły się powody wybuchu wojny, wprowadzono zmiany w kodeksie Bractwa, nie zabrakło także stworzeń z Fallouta 2, które w przedstawionym w grze okresie teoretycznie nie miały jeszcze prawa istnieć. Choć były to drobne przewinienia, w oczach zagorzalców podkreślały tylko to największe – Fallout Tactics to nie Fallout 3.

„Bez nerwów – uspokajali pracownicy Interplay – otrzymacie takiego Fallouta 3, na jakiego zasługujecie". Ale obietnicy nie spełnili. Fallout Tactics okazał się grą, którą użytkownicy PeCetów, przynajmniej na razie, pożegnali się z serią.

CLICK TRICK!

• W menu głównym wybierz opcję CREDITS, trzymając wciśnięty [SHIFT], aby przeczytać komentarze twórców.

• W menu głównym wybierz opcję CREDITS, trzymając wciśnięty [CTRL], aby przeczytać inne komentarze twórców.



Imperator Daarr pokazuje prawdziwe oblicze.

- W trakcie jednego z przypadkowych zdarzeń możesz trafić na Morte'a – gadatliwą czaszkę z gry Planescape: Torment.
- Ludzie z Micro Forte chcieli zainteresować Interplay swoim projektem. Szefom tego drugiego gra nie przypadła do gustu, ale spodobał im się napędzający ją engine. To właśnie ta prezentacja zadecydowała o zleceniu Micro Forte stworzenia Fallout Tactics.
- Głos Generała Banky'ego podkłada sam R. Lee Ermey – aktor, który wcześniej wcielił się w rolę sierżanta w „Full Metal Jacket" Stanleya Kubricka.

Girlsy, gorzała i giwery

Choć gra ukazała się jedynie na konsolach, kronikarski obowiązek każe wspomnieć o Fallout: Brotherhood of Steel. Jest to najnowszy (wydany w 2004 roku) i jak dotąd ostatni rozdział sagi. Niestety, także najgorszy.



Jedno z bardziej cywilizowanych miast...

Konsolowy Fallout: Brotherhood of Steel powstał na fali popularności pozycji z cyklu Baldur's Gate: Dark Alliance. Były to lekkie gry akcji, urozmaicone symbolicznymi elementami RPG – przypominały trochę inny klasyczny serial, Gauntlet – osadzone w tym samym świecie, co PeCetowa Trylogia Baala. W gatunku, który reprezentowały, sprawdzały się znakomicie, zyskując sympatię nie tylko krytyków, ale i graczy. Komuś przyszło do głowy, że podobna gra osadzona w falloutowych realiach również odniesie sukces.

Ortodoksyjni fani z góry skazali projekt na porażkę – w końcu nie bez powodu uznaje się ich za jedną z najbardziej zacietrzewionych społeczności w Internecie – ale weekendowi gracze mieli nadzieję na dobrą zabawę w lubianych przez siebie klimatach. **Otrzymali zabawę co najwyżej przeciętną, w klimatach, no cóż, zupełnie innych.**

Charakterystyczna oprawa muzyczna autorstwa Marka Morgana i nietypowy, wzorowany na plakatach i pocztówkach z lat 1950-1960 styl graficzny poszły w odstawkę. Zastąpił je ostry metal (trzeba przyznać, że całkiem do rzeczy – między innymi Slipknot i Devin Townsend), roznegliżowane panienki i wulgarny język. Owszem, Fallout nigdy nie był grzeczny, ale epatowanie brudem zwykle czemuś służyło. Tu chodziło raczej, paradoksalnie, o przyciągnięcie nieletniego odbiorcy.

A sama gra? Cóż, **jeśli zapomnieć, że nosi tytuł Fallout, zapewne można spędzić nad nią kilka godzin.** Zwłaszcza że fabuła potrafi wciągnąć, a jedną z ukrytych postaci jest mieszkaniec Krypty – ten sam, który był bohaterem pierwszej części.



Attis, przerażający przywódca mutantów.

Zdarzyło się jutro

Aż trzy razy podchodzono do Fallouta 3. Zawsze jednak coś przeszkadzało twórcom – ostatnia próba spełzła na niczym, gdy nękany problemami finansowymi Interplay zwolnił pracujący nad grą zespół.



Bohater odwiedza jedną z Krypt.

A tak niewiele brakowało. **Nowy, w pełni trójwymiarowy engine był w 95% gotowy, napisano też trzy czwarte dialogów.** Słowem, dało się już w to grać. Półżartem można powiedzieć, że Fallout 3 istnieje, niemal w całości. Tyle że na papierze.

Udostępnione przez autorów dokumenty zawierają opis fabuły, postaci, a nawet wszystkich zadań (!), jakich podejmowałby się gracz. Gracz, który miał wcielić się w zbiegłego po awarii systemu więźnia tajemniczej placówki. Po drodze zwiedziłby Denver oraz Tamę Hoovera, a w finale, pokonawszy diabolicznego doktora Prespera, zdecydował o losie pustkowi, wyznaczając atomowym rakietom cel.

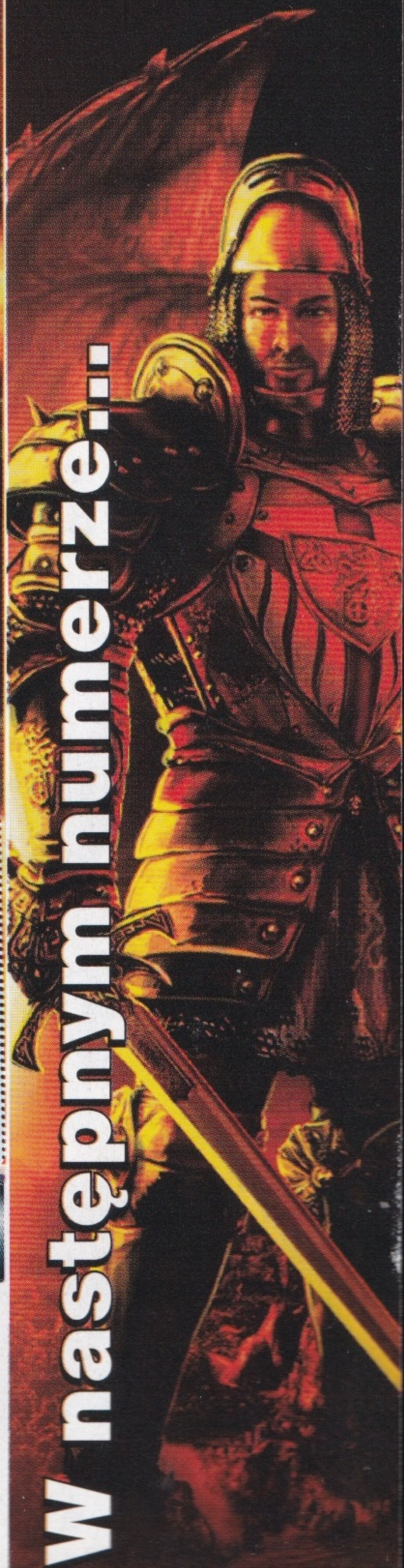
Zrobiłby to wszystko, ale prawdopodobnie nie zrobi, gdyż Bethesda – twórcy Obliviona, którzy odkupili od Interplay prawa do Fallouta za ponad milion dolarów – zaczęła produkcję całkiem od nowa. Efekt jest dość groteskowy – nowi autorzy, pytani o postęp prac, od dwóch lat niezmiennie odpowiadają: „na razie próbujemy różnych rzeczy".

Jakiekolwiek nie będą jednak dalsze losy serii, i tak będzie zasługiwała ona na miano kultowej, legendarnej i w dużym stopniu przełomowej. Tym, którym z Falloutem było dotąd nie po drodze, można powiedzieć tylko: najwyższy czas, panowie i panie!

wwwarto zajrzeć

Najbardziej wyczerpująca strona na temat Fallouta. Zawiera nieoficjalne patche, stworzone przez fanów dodatki, dokumenty używane w trakcie produkcji Fallouta 3 i wiele, wiele innych interesujących materiałów. Tylko uwaga – tu gryzą!

http://pl.nma-fallout.com/



KONKRETNE PYTANIA KLASYCZNE NAGRODY!

Mamy do wygrania

50 zestawów Saga Fallout!



Aby je wygrać, wystarczy dokończyć zdanie:

Akcja serii Fallout toczy się w...

A) przeszłości

B) teraźniejszości

C) przyszłości

Odpowiedź wpisz według schematu: CL.FALL.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164! Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 7 listopada 2006 r.

Fundatorem nagród jest CDPROJEKT www.gram.pl